KONTROLLERI BULUN

Beam Bench'te yolunuzu bulma

Ana çalışma alanlarını bulun, sürümü kaydedin ve geri alınabilir düzen ve tercih değişiklikleri yapın.

Bu kılavuz yapay zekâ ile çevrilmiştir. Önemli talimatları İngilizce aslıyla karşılaştırarak kontrol edin.

Yazılım uygulaması ve değerlendirme

Alıştırma projelerinde **Makine Yok** seçili kalsın ve **bağlantı kesildi** durumunda kalın. Sağlanan işlem değerleri yazılım örnekleridir, test edilmiş malzeme reçeteleri değildir. Orijinalleri koruyun ve kendi çalışmalarınızı ayrı kaydedin.

Tasarım	Çalıştırma	Pencere
Çalışma oluşturma	Planlama ve kontrol	Paneller ve düzen

Çalışma alanını veya panel düzenini değiştirmek bir işi başlatmaz ve çizimi değiştirmez.

1. **workspace-tour.lzrproj** dosyasını açın. Izgara çalışma alanını temsil eder; daha sonra Başlangıç Noktası, çalışmanın bir iş için nasıl yerleştirileceğini belirler.

2. Soldaki çizim araçlarını, panellerdeki Katmanlar, Özellikler ve Anahat'ı bulun. Tasarım, çizim araçlarını gösterir; Çalıştırma, iş ve makine kontrollerini gösterir. Çalışma alanını değiştirmek bir işi başlatmaz.

3. macOS'ta Beam Bench > Beam Bench Hakkında'yı kullanın. Windows/Linux'ta Yardım bölümüne bakın. Bir sorunu bildirmeden önce sürümü kaydedin.

4. macOS'ta Tercihler'i, Windows/Linux'ta Düzenle > Ayarlar'ı açın. Cmd + virgül veya Ctrl + virgül ile açılır. İsteğe bağlı bir değişiklik yapmadan önce mevcut tercihleri kaydedin.

5. Birimler ve Izgara bölümünde Görüntü birimini ve hız birimlerini bulabilirsiniz. Ders, milimetre kullanır. Saniye başına ve dakika başına hızlar 60 kat farklıdır.

6. Genel bölümünde başlangıçta Güncellemeleri denetle seçeneğini inceleyin. Sunulan bir güncellemeyi yüklemeden önce çalışmanızı kaydedin ve devam eden işleri tamamlayın.

DÜZENLEME VE GERI YÜKLEME

Düzenleme ve geri yükleme

1. Çizimi değiştirmeden Katmanlar, Metin ve Çalıştırma panellerini bulun.

2. Bir panel sekmesini kullanılabilir bir kenara sabitlemek için oraya sürükleyin veya serbest bırakmak için çalışma alanının üzerine sürükleyin. Alıştırma düzeninizde çalışın.

3. Yan panelleri gizlemek ve geri yüklemek için F12'yi kullanın. Medya tuşlarını kullanan klavyelerde işlev tuşu değiştiricisi gerekebilir.

4. Tek tek panelleri yeniden açmak için Pencere'yi kullanın. Varsayılan Düzene Sıfırla, varsayılan düzeni geri yükler.

5. İsterseniz bir görüntüleme teması seçin, ardından yalnızca istediğiniz tercih değişikliklerini Kaydet ile kaydedin. Kaydedilmiş bir proje, tüm uygulama tercihlerini geri yüklemez.

6. Tasarım'a dönün ve değiştiyse alıştırma çalışmasını ayrı kaydedin.

Sürümü nerede buldunuz?

Eksik bir paneli hangi komut yeniden açar ve düzeni hangisi sıfırlar?

HIZLI BAŞVURU

Hızlı başvuru

Çalışma alanı
Tasarım, çalışma düzenleme içindir. Çalıştırma, yerleştirme, Önizleme ve iş kontrolleri içindir.

Birimler
20 mm/s, 1200 mm/min değerine eşittir. Her hızın yanındaki birimi kontrol edin.

Tercihler
Mevcut değerleri kaydedin ve deneme değişikliği yararlı değilse geri yükleyin.

Panel görünürlüğü
F12, yan panelleri açıp kapatır; Pencere, tek tek panel kontrollerini ve varsayılan düzeni sıfırlama seçeneğini içerir.

Sürüm ve işletim sistemi:

Tercih edilen görüntüleme ve hız birimleri:

Korunacak veya geri yüklenecek tercih ve düzen değişiklikleri:

DOSYALAR VE KARŞILAŞTIRMALAR

Dosyalar ve karşılaştırmalar

Beam Bench turu
Klasör a-tour-of-beam-bench. **workspace-tour.lzrproj**. Bu bölümün girdilerini ve karşılaştırmalarını birlikte tutun.

Denemenizden sonra karşılaştırmayı kullanın. Belirtilen boyutları, ayarları ve nesne yapısını kontrol edin.